NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1-Nº 4
OUTUBRO DE 1992
CR$ 15.000,00

SUPER NES PEGA FOGO!

4 LANÇAMENTOS HISTÓRICOS DE UMA SÓ VEZ!!

STAR WARS SIMPLESMENTE ARRASA!!

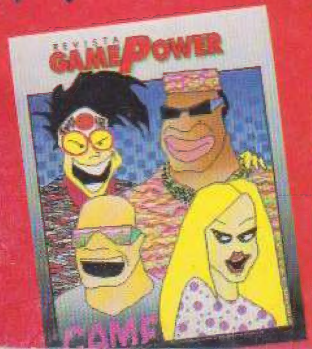
BART'S NIGHTMARE ATÉ O FIM!

PARA 8 BITS!

STREET FIGHTER II

CHEGOU AXELAY: O MELHOR JOGO DE TIRO!

MARIO KART, O JOGO MAIS ENGRAÇADO DO ANO



GRÁTIS!

UM CARTAZ LINDÃO!

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS ECTOY

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade e Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
E. Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 30
Poseidon Wars 3D
R. Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

E mais: todos os lançamentos de junho/julho. Confira!

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

ECTOY

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**

GAME POWER SUMÁRIO

SIMPSON MANIA !!

20 A mais nova aventura de Bart para SNES: um verdadeiro pesadelo na tela.

OITO BITS!!

34 O herói de aço está de volta em Robocop III numa nova versão para NES.

SNES

F-1 SUZUKI	9
MARIO KART	10
WINGS	12
AXELAY	14
PHALANX	15
GOLDEN FIGHTER	16
PIPE DREAM	18
GUN FORCE	19
SUPER PANG	19
RIVER CITY	19
BART'S NIGHTMARE	20
POWER DICAS	26
STAR WARS	42
A LUTA CONTINUA	45

NES

STREET FIGHTER II	32
ROBOCOP	34
POWER PUNCH	36
CAPITÃO AMÉRICA	38

G. BOY

LANÇAMENTOS	19
POWER DICAS	30

E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
TELAMANIA	31
CLASSIFICADOS	44
OS 10 MAIS	46

STAR WARS!

42 Como Luke Skywalk você terá que detonar o Império do Mal. Use sua força!

MARIO KART!

10 O universo Mario está em festa. Mario Kart é a corrida mais louca de todos os tempos!!

CARTA DO EDITOR

Se melhorar, estraga. Sempre soubemos que uma revista especializada em Nintendo faria sucesso. Mas nunca imaginamos quanto. As vendas aumentam, apesar da crise geral e da dureza de todo mundo, anunciantes não param de procurar a gente e as cartas chegam do país inteiro! Numa delas, um leitor perguntou qual era, afinal, a maior revista de videogame do Brasil. A resposta é clara. Para quem tem ou se interessa por Nintendo, GamePower é a melhor, a maior e a mais bem imformada revista de videogame da America do Sul. E ponto. Foram vocês que decidiram.

GamePower, a única 100% compatível com Nintendo

Alexandre Miranda Catarino
São Gonçalo - RJ

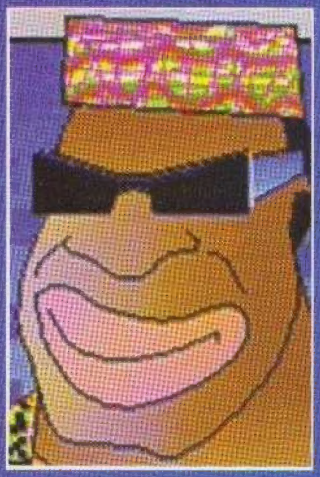
MAIS UM MÊS DE GLÓRIA PARA OS 4 CRÍTICOS

Marjorie Bros

Depois do estrelato, a nossa modette arregaçou as mangas e partiu para o trampo árduo. Detonou Pipe Dream em algumas horas, Levou dias se deliciando com Axelay e não quis mais parar. Recebeu com emoção a tarefa de terminar Star Wars. Está solteira e feliz da vida!

Baby Betinho

A luta continua para o nosso Kick and Punch Man. Baby passou o mês respondendo às dúvidas da galera sobre o Street II. Mas arranjou tempo para detonar Star Wars, Street Fighter para NES e Golden Fighter. E, acreditem se quiser, ainda arrumou uma namorada!



Lord Mathias

Lord começou o mês mais rápido que F-0. Viciou em Mario Kart e não tem para ninguém! Não marcou bobeira com Robocop para NES e estraçalhou. No final, topou com gosto o desafio de acabar Capitão América. Nas horas vagas, marcou presença no Free Jazz deste ano.

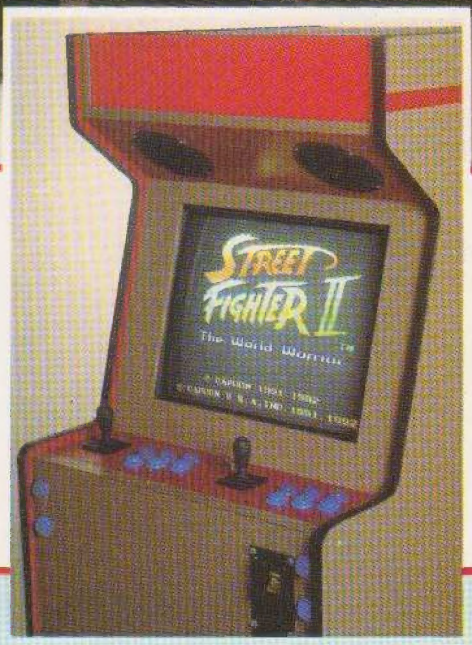
Marcelo Kamikaze

Prodígio, ganha a cada dia mais fama internacional. Este mês o doutor Kamikaze passou três dias sem dormir para descobrir como acabar a fase da Porta Laranja em Bart's Nightmare. Como se não bastasse, ainda decifrou Super Pang e Phalanx.

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.



GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

CARTAS

É LUXO SÓ!

Quando eu vi a revista eu adorei. Essa revista é de luxo! Queria que vocês colocassem dicas sobre o jogo "Super Mario World", "Final Fight" e "CastleVania 4". Queria saber quantos bits tem o Super NES. O que eu não gostei é que a GamePower tem poucas páginas (deveria ter 56).

Rodrigo de Siqueira Campos Christo
Rio de Janeiro - RJ

Editor: Obrigado pelos elogios. A gente se esforça para não perder a "classe". Fique esperto que as dicas estão anotadas e qualquer hora pintam.
Os consoles SNES têm 16 bits. E assim que a economia do país melhorar, vamos aumentar o número de páginas. Queremos chegar a 80! (Torce pelo Itamar dar certo).

LUTADORES DE RUA

Oi pessoal da Game Power. Eu queria que vocês me mandassem dicas do Street Fighter II em Arcade, com os macetes do Ken e do Ryu. Um abraço!

Renato Henrique do Araújo Porto
Belo Horizonte - MG

Baby Betinho: Se eu tivesse tempo ficaria o resto de minha vida citando dicas sobre Street II... Como não da para mandar dicas para todo mundo pessoalmente, estou publicando-as na GamePowerer.
Dê uma lida nas edições números 1 e 3 (e nessa). Lá estão relacionadas altas dicas de todos os jogadores, levantadas com muito trabalho (foram horas e mais horas de Sheng Longs e Dragon Punching).

FEBRE DE STREET

Fiquei completamente surpreendido pela qualidade de informações desta revista. O poster nem se fala, chocante. A realidade é que eu não tenho videogame. Descobri esta revista quando estava procurando revistas que falassem sobre Street Fighter II (gosto deste jogo nos Arcades). Comprei várias revistas, nas quais só usavam duas páginas. A GP usou seis e continua dando dicas super interessantes. Por isso eu digo, arrasar é pouco pelo que a revista mostrou. Eu me amarrei nas duas revistas da GP, espero que continuem assim.

Fabio Souza Bruno
Brasília - DF

Editor: Obrigado, obrigado, obrigado, mil vezes obrigado! Os elogios dos leitores nos motivam cada vez mais a produzir com a máxima dedicação possível a nossa revista. Quanto ao Street Fighter II, continuaremos publicando dicas, curiosidades, enfim tudo mais o que vier à tona, pois se trata de um grande jogo, muito complexo.

DESENHISTA

BRRRR.....
Pessoal da redaço, eu e meus amigos ficamos muito decepcionados com vocês e estamos na maior bronca!!! Mandei um desenho do Dhalsim com o maior carinho e vocês nem deram atenço, muito menos realizaram o meu sonho, que é colocá-lo na revista. Achei o máximo o nº 2 da GamePower, mas para arrebentar a boca do balão só faltou o meu Dhalsim. Mas mesmo assim arrebentou!!! Por favor redaço, será que dá para enfiar meu Vega em qualquer cantinho da revista (veja anexos). E mandem um alô pro Baby Betinho, eu acho ele muito fera no Street II.
Valeu...

Fábio Guimarães Tenório da Silva
Niterói - RJ

Editor: Fábio, não fique assim tão nervoso... você corre o risco de se transformar no incrível Blanka! (Brincadeira). Quanto aos seus desenhos, recebemos e adoramos. O verdadeiro culpado é o Lord Mathias. Ele, como você, é fã incondicional do Dhalsim e ao ver o seu desenho, surrupiou e o levou para casa. O Vega é meu e ninguém tasca, está colado bem ao lado da máquina de escrever! Agradeço os elogios, bem como toda a redação.
P.S: Continue enviando seus lindos desenhos.

CAPACIDADE MONSTRUOSA

Parabéns pela ótima revista que fizeram para o sistema Nintendo. Gostei. Tenho umas dúvidas a respeito da definição teórica de Kbyte, kilobyte, e memória RAM . O que significam? Quero saber qual as marcas dos microprocessadores de Fliperama mais utilizados e suas capacidades monstruosas. Pra terminar, gostaria de saber de vocês se o boato de que a Nintendo estaria projetando o seu 32 Bits é mesmo verdade.

Célio Fernandes
Nova Iguaçu - RJ

FOTOARQUIVO

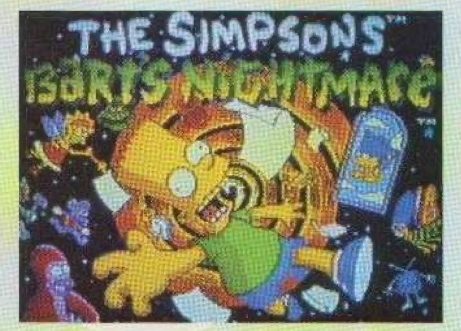
FOTOJORNALISMO

A IMAGEM DA SUA CAMPANHA OU DA SUA EMPRESA PODE FICAR BEM MELHOR USANDO AS NOSSAS.
R. GREGÓRIO SERRÃO, 254 - V. MARIANA - TEL.: (011) 549.2766 - FAX: (011) 575.1224 - SÃO PAULO

CARTAS

Marcelo Kamikaze: Até que você tem poucas dúvidas. Vamos solucionar algumas: Kbyte É a abreviatura de Kilobyte e é igual a 1000 bytes. RAM é a sigla de Random Access Memory, que é um tipo de memória que requer re-escrita contínua dos dados nela armazenados para preservar a informação.

BARTTLETOADS E BART



Eu gostaria que vocês fizessem uma matéria com dicas para economizar fichas em The Simpsons (arcade), mesmo sendo um jogo velhinho, ainda curto ele; pena que a Konami não o lançou, ainda, para SNES. Gostaria de saber quando será lançado Battletoads e Barts Nightamare para SNES. Inté!

Alex C. Novelli
Santo André - SP

Lord Mathias: O melhor jeito até hoje de economizar fichas no Arcade é simplesmente não jogar, mas como nós viciados de tela não conseguimos ficar muito tempo sem jogar o negócio é esperar. Muitas surpresas ainda vão rolar para os fissurados em Arcade!

APAIXONADO

Marjorie Bros, desde a primeira edição da Game Power fiquei muitíssimo interessado em saber como você é. Se não for pedir muito, gostaria de ter uma foto sua, com uma dedicatória no verso, você deve ser uma tremenda gata!! P.S. - Estou afinzão de me corresponder com você. Ficarei muito decepcionado se você não me responder.

Gilson Rocha de Oliveira
Belém - PA

Pô Gilson, que gracinha! Adorei a sua carta, mas notei que você é muito afobado. Vai com calma! Eu no momento não penso em paixões, meu negócio é detonar no videogame. Sou apaixonada pela profissão. Não fique decepcionado, pois, como você pode ver, estou lhe respondendo. Quanto a foto, vou procurar alguma no meio das minhas tralhas, se achar eu mando. Kisses, da tia Marjoretes.

KEN Vs BLANCA

Olá galera da GP. Tudo em cima? Queria saber como se mata o Ken com o Blanka. Já tentei de tudo, mas não consigo matá-lo. Podem me fornecer essa resposta? Queria saber também se tem cartucho de Street Fighter para NEO GEO?

Fabio Flauzino de Abreu
São Paulo - SP

Baby Betinho: Já vi que o caro leitor se amarra em Street Fighter. Vamo lá: primeiro, depende do nível que você está jogando. Mas tem manhas gerais, sendo a mais importante, evitar pular com Blanka, senão Ken acerta mesmo, usando o Dragon Punch. E sempre, mas sempre mesmo, use socos e chutes bem fortes. Cara, não tô sabendo nada de Street Fighter pra NEO GEO. Hasta.

STREET FIGHTER II

Gostaria que vocês acabassem com uma dúvida que eu tenho, existe versão do jogo Street Fighter II para Phantom System?

Bruno Niemeyer de Freitas Ribeiro
Rio de Janeiro - RJ

Baby Betinho: Chegado, vá direto para a seção de lanáamentos desta edição que saiu para NES este jogaáo. NES é compatível com Phantom, que sorte, né!

POWERMANÍACOS

Simplesmente adorei. A revista é um barato. é bem verdade que não é nota dez, mas com um pouco de esforáo chegaremos a mil. Mais uma coisa: queremos poster mensal. Todos nós gamemaníacos e agora também powermaníacos reivindicamos. Fora isso, nada a declarar. Continuem assim fazendo desta a melhor revista do Brasil.

Adriano Paz do Rosário
Salvador - BA

Editor: Obrigado, continuaremos tentando, OK? O poster tá aí.

—

Escreva para:
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346 9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

SNES
LANÇAMENTO

F-1 SUPER DRIVING

Uma corrida pra quem é bom de pista e bom de máquina

Cartucho que conta com gráficos espetaculares que, apesar de não serem digitalizados, dão um efeito bem real.
Você tem total opção de escolha: indica as condições da pista, o tipo dos pneus, a suspensão, o motor, a capacidade do tanque etc.
Você ainda escolhe o carro que prefere e o tipo de jogo. Há treino e campeonato. O jogo é uma versão para dois jogadores, competindo um contra o outro.
O lance mais legal da disputa é que você tem que por a mão na massa. Tem que entender de mecânica, pois você vai se sentir o próprio piloto aprendendo a montar o carro.
A entrada para o box é a coisa mais real possível. Tem que ser bom piloto, ou pelo menos manjar teoricamente o lance. Você está literalmente dentro da pista, a perícia é absolutamente indispensável pra não haver mancada.Enfim, você tem de mostrar domínio da máquina e da pista.
Tanta realidade resulta num jogo bem encrencadinho, só pra competentes.

FICHA TÉCNICA

Nome:	F-1 Aguri Suzuki
Console:	SNES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	-
Capacidade:	-

AVALIAÇÃO

Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8

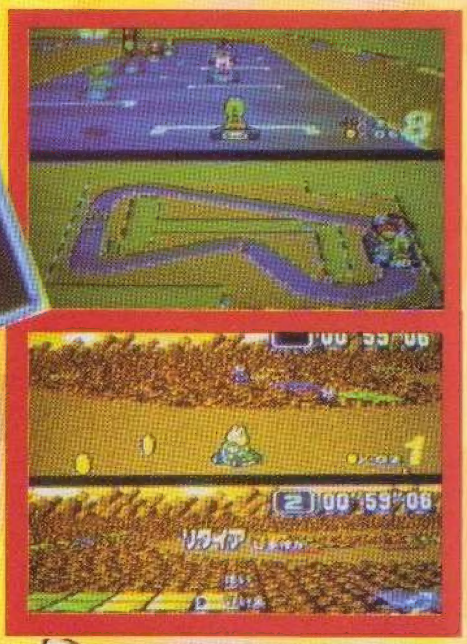
Jogo de F1 muito decente, Aguri Suzuki vai fazer sucesso entre os fãs de automobilismo. Lembra o clássico Super Mônaco GP da Sega, mas tal como Top Gear, pode ser jogado por dois numa tela dividida ao meio. A ação é vivida "na primeira pessoa", ou seja, de dentro do carro. Acertar a máquina é coisa para especialista, além de muito divertido. O gráfico é excelente. Quando você sai da pista parece que está saindo da pista mesmo: joga areia para tudo quanto é lado. Pena que São Paulo não parece São Paulo. O som deixa a desejar, também. Mas são detalhes. É um grande jogo.

Lord Mathias

SNES

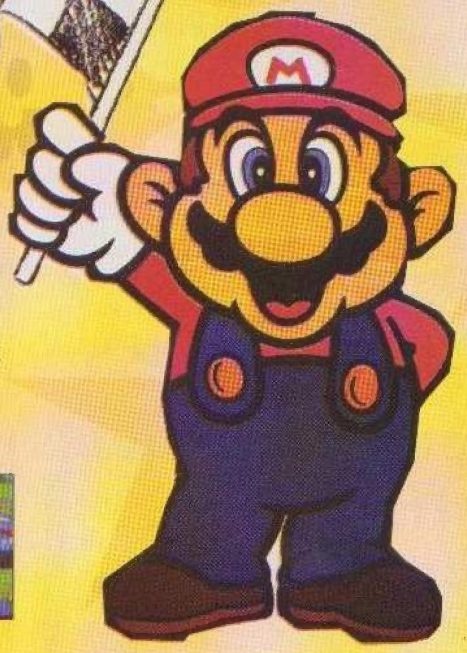
LANÇAMENTO

SUPER MARIO KART



Mario, Luigi, Toad, Koopa, Yoshi, Donkey Jr. ou Princesa? Quem será o vencedor dessa corrida maluca?

Olá leitor, vai ser dada a partida para a mais estranha e gozada corrida de kart que você já viu! Os competidores já estão em seus lugares, escolha entre eles: Mario, Luigi, Princesa, Toad, Koopa, Donkey Júnior e Yoshi, manjadíssimos personagens do universo Mario Bros. São cinco cartódromos diferentes, cada qual com três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Escolha entre os três modos diferentes de competir. O primeiro é a corrida propriamente dita, com vários pilotos para ultrapassar e com os mesmos desafios. O segundo é piradíssimo: um duelo numa pista- labirinto. Neste modo, seu objetivo é estourar os balões presos no kart do concorrente. Uma agitadíssima perseguição implacável de gato e rato, com muita adrenalina e a mil por hora. Por fim, o terceiro modo consiste numa corrida entre os dois primeiros participantes, sem os



FICHA TÉCNICA

Nome:	Mário Kart
Console:	SNES
Modalidade:	Corrida
Nº de jogadores:	1ou 2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	-

AVALIAÇÃO

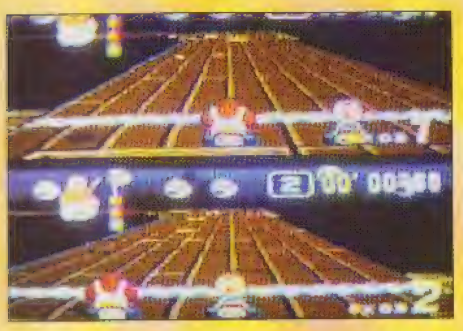
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	10
Desafio:	8

Grande jogo! Quem pensa que encontrar em Mario Kart a mesmice dos jogos de corrida, se enganou. O jogo foi desenvolvido com muito cuidado pela Nintendo para ser uma disputa diferente. É realmente é bem inovador. Os modos de jogar são no mínimo exóticos. Um destaque especial para o duelo entre dois karts, quando se tem de estourar a bexiga presa no carro do outro. Muito legal! Estimulante! Os gráficos são excelentes, a trilha sonora é do mundo Mario e voê ainda pode escolher o seu personagem predileto. Um bom exemplo do que bom gosto e criatividade podem fazer quando trabalham juntos.

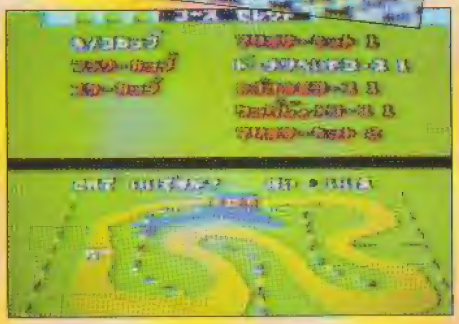
Marcelo Kamikaze

outros retardatários. Jogue contra o computador, ou desafie outro craque. Dê preferência para a segunda opção, é bem mais emocionante! Note bem: existem diversos pontos de interrogação espalhados no asfalto. Ao passar por cima deles, aparecerá no canto da tela uma espécie de caça-níquel, que irá sortear o seu item (arma). Cada item tem o seu efeito próprio contra o adversário: a banana faz o adversário de trás derrapar; o casco de tartaruga é para atirar no kart da frente como se fosse bala de canhão. Sorteado com a estrela, você se tornará por algum tempo invencível; com o fantasma você fica invisível, e nada pode atingí-lo; a pena serve para pular mais alto e o cogumelo é o turbo. Ao ser atingido por qualquer um desses armamentos, você perderá as moedas que colheu no caminho, além de perder velocidade. Muito cuidado com os obstáculos verdes espalhados pela pista, desvie rapidamente deles.

Na versão para dois jogadores a tela é dividida em duas partes, para cada jogador ter uma melhor visão de seu carro. Contra o computador você alterna entre o retrovisor e o mapa da pista. No decorrer da competição, uma nuvenzinha aparecerá sobre o seu kart para informar as voltas que faltam para o término da prova. O grande desafio para os pilotos é o alto risco de derrapagem. Quem guia kart sabe dos problemas de estabilidade nas curvas e da falta de aderência dos pneus no asfalto. Não sabe?



O jogo de F-1 mais alucinado que você já viu, com gráficos e trilha sonora do Mundo Mario. Muita diversão, vários circuitos e modos de se jogar. Grande barato!



Finalmente chegou Mario Kart para impor a desordem na redação. É a Torre de Babel! Hey brow, você tinha que ver o quebra pau entre os críticos, por cinco minutos de velocidade. Uma grande feira livre! Neste cart o fator diversão é viciante. A trilha sonora é quase toda tirada do jogo Mario 4. Quem já estiver acostumado vai se lembrar na hora. As derrapagens são alucinantes. O gráfico é uma piada. Sem dúvida, um dos lançamentos mais divertidos dos últimos milênios.

Lord Mathias

SNES
LANÇAMENTO

WINGS
ACES HIGH

Pegue este velho avião e saia pelos céus em busca dos seus inimigos!

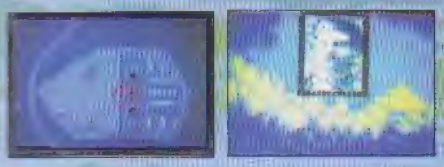
França, 1916. Você é um piloto da patrulha da manhã, que ao decolar em seu Sopwith Camel (aeroplano da Primeira Guerra) e voar rumo ao inimigo, entra num inesperado combate... Será um combate aéreo a curta distância, e não haverá lugar algum para se esconder. Não existe nada entre você e seu inimigo a não ser tiros de metralhadora e manobras aéreas radicais. Calafrios, maus pressentimentos, tontura. É muita tensão! Você vai ter que cuidar para que seu setor não seja atingido pela força aérea inimiga. De tudo isso só lhe resta uma certeza: se falhar, morre. Sua única esperança de retornar para casa são e salvo depende exclusivamente de detonar os aviões antes que eles o acertem. O cenário das batalhas não poderia ser mais contrastante: o céu azul, bem clarinho, como um cúmplice do massacre que está pra acontecer.
Escolha entre cinco ases da aviação e entre duas formas de perspectiva: combate aéreo a curta distância e

FICHA TÉCNICA

Nome:	Wings II
Console:	SNES
Modalidade:	Simulador de vôo
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Namco
Capacidade:	8 mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	8



bombardeios. Na primeira, a luta é vista por trás do aeroplano, permitindo uma visão generalizada do combate. Sua missão é detonar os aviões que irão aparecer na tela. É um desafio digno do Barão Vermelho, contra duros adversários, num velho biplanador. Na segunda versão, a dos bombardeios, a visão vem de cima do Camel. Você terá que despejar bombas sobre as linhas inimigas. Seus alvos incluem todo tipo de instalações. Os rasantes simultâneos podem acabar em pouco tempo com a raça deles. Jogo difícil, que requer muito treino para se chegar à habilidade necessária para a vitória. Gráficos digitalizados, espetaculares!

Clássico do videogame, um jogo dos mais bonitos já lançados, chega em boa hora para SNES. Justiça seja feita, nota dez é pouco para a parte gráfica. O som me agrada,uma vez que combina perfeitamente com a ação. O desafio é provocante. Chega a ser realmente difícil completar as missões e passar de fase. A diversão está centrada nas lutas travadas nos céus de França e nos bombardeios às bases militares inimigas. Bem bolada versão da Namco, com cenas grandiosas.

Marcelo Kamikaze

Sequência de uma versão popular para computadores, Wings, agora para SNES.

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo. Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):
São Paulo – CATV JOTÃO, DIMECO, WICALLE, CLIMACOLOR, ROMASOM
Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
TRANCHAM
ELETRORADIO GLOBO
JOTÃO NEW WAYS
SOM MARAVILHA
TECNOFAX
STILL
REGIÃO NORTE
PROGAMES
MULTIMIX
GAMEMANIA
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
TECH GAMES
BELLA CENTER
NEW ÓTICA
REGIÃO SUL (MOEMA/ S. AMARO)
TECH VIDEO
MICROGENIUS
SHOP LUZ
REGIÃO SUL (METRÔ/IPIRANGA)
LOJAS SAITO
KENJI ELETRÔNICA
REGIÃO OESTE
TOYS N' GAMES
WUTEC
GAME & CIA

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)

REVENDEDORES — SÃO PAULO INTERIOR
MICROSHOPPING — GUARULHOS
SHOP AUDIO & VIDEO — S. ANDRÉ
TOP CENTER — SÃO CAETANO
FOTO GILBERTO — SÃO CAETANO
PLENISOM — SANTOS
FRANCO & TEODORO — S. SEBASTIÃO
IRISOM — MARÍLIA

OUTROS ESTADOS
BONSOM — RIO DE JANEIRO
ELETRONIC — RIO DE JANEIRO
TELREX — BRASÍLIA
SUPERGAMES NORTE — BRASÍLIA
SUPERGAMES SUL — BRASÍLIA
AUDITEL — BRASÍLIA
ELETRÔNICA COMETA — BRASÍLIA
COMPACT — BRASÍLIA
C.L.C. — GOIÂNIA
COMPACT — GOIÂNIA
CENTRO ELETRÔNICO — ANÁPOLIS
SUPERGAMES II — MACEIÓ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

SNES
LANÇAMENTO

AXELAY

Stop! Prepare a reação da sua saga. Salve Illis dos supernojentos bio-mecanóides!

O Sistema Illis tem sido sistematicamente invadido por uma horrível raça de bio-mecanóides, terríveis criaturas que ameaçam com a extinção total do planeta. Illis tentou resistir, mas as suas forças foram completamente derrotadas e extirpadas. A única esperança é uma nave estelar experimental conhecida como Axelay capaz de voar à velocidade da luz e de fazer manobras radicais. Um valente guerreiro precisa pilotar a nave através dos repugnantes ambientes do Sistema Illis. Este é o seu papel. Nada pode sair errado e não existe nenhuma possibilidade de volta. Escolha cuidadosamente as armas de seu arsenal. As opções são: **Straight Laser**, tiro de trajetória linear; **Round Vulcan**, proteção ao redor da nave; **Macro Missile**, enormes mísseis; **Explosion Bomb**, bomba explosiva; **Needle Cracker**, raio disperso; **Cluster Bomb**, bomba lançada por uma comporta; **Morning Star**, efeito de explosão de estrela; **Wind Laser**, laser de espectro.

A missão começa nos céus

FICHA TÉCNICA

Nome:	Axelay
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	6
Fabricante:	konami
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	8

Pô, meu, que jogo mais soberano! Se nego não se cuida, fica arriscado a levar o maior torpedo no meio da lata. Armas geniais, coisas finíssimas, um estrago animal. Vacilou, morreu. As naves inimigas são a coisa mais invocada que já vi. Tem que ter manha pra escapar. Os caras tão mesmo mal-intencionados contra você. Alienígena é isso mesmo, pauleira o tempo todo. Tiro, explosão, bombardeios. Tô nem saindo de casa. Me amarrei pra valer!

Baby Betinho

enviados de Illis quando pequenas naves inimigas circundam você. Pra sair dessa só usando o **Round Vulcan**. Algumas ilhas flutuantes têm bombardeios de laser saindo delas. Quando você as destrói, elas se partem em vários pedaços de rocha. Atire nos fragmentos antes que eles alcancem você. Proteja-se de tiros, mísseis e lasers. Não marque bobeira ficando de frente para essa artilharia dos chefes; para segurança máxima não relute em usar **Straight Laser**. As naves que disparam laser aparecem e se movem rapidamente. Mantenha-se nas laterais. Você voará no maior pau por essas seções apertadas. Para sobreviver, fique sempre nas bordas e das diagonais à esquerda e à direita. Antes de encarar os chefes, destrua as minas flutuantes.Finalmente, algo realmente inovador nos jogos de tiro! Mistura o que de melhor têm os bons cartuchos do gênero. Mas deixa Space Invaders, Darius, ou mesmo Aleste na fumaça. Os gráficos não dão margem à mais leve crítica, há uma tridimensionalidade total nas telas. Os chefes de fase são monstros alienígenas, com garras tentáculos, rabos, patas, olhos e bocas apavorantes. Oito fases entusiasmantes, com deslocamentos horizontais ou frontais.

SNES LANÇAMENTO

PHALANX

Atenção, piloto Wink Beaufield, você foi selecionado para pilotar o avião de combate AAF! Sua missão é interceptar e destruir um assalto inimigo no planeta Delia. Naves auxiliares estarão prontas para liberar reforços. Cuide-se, ou desintegrará no espaço.O jogo começa muitíssimo bem, a apresentação é o check-out da nave antes da partida. A tela mostra tudo pronto e um cronômetro vai vencendo os segundos para a decolagem. É o início do projeto Phalanx. Depois é tiroteio puro. Os gráficos são legais e o cart fica entre Axelay e Super EDF. Tem rotação de imagens e efeito de aproximação (zoom). São bombas, laser, metra lhadoras. Mas neste jogo,não se ganha poder: sacrificam-se as armas na matança. Ou seja, você acerta o inimigo com determinada arma e ela vai embora com ele.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Phalanx
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Kemco
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8

SNES

LANÇAMENTO

GOLDEN FIGHTER

Combine os mais variados estilos de luta com RPG num jogo de porrada complexo e diferente

Golden Figther reúne os mais diferentes estilos de luta. É a eterna disputa entre kick boxers, lutadores de rua, boxeadores e mestres do ringue pelteitulo de campeão dos campeões! São trás maneiras de jogar: luta, RPG e luta-RPG. Você é o lutador de Kung Fu Ryu Hi. Andando pelas ruas da China, você vai encontrar adversários de todo o tipo para lutar. Cada um deles com golpes caracteristicos de cada estilo de luta. Colha as Magic Waters que estão no caminho: mais tarde servirão para recarregar a sua energia. Se preferir, também pode optar por escolher entre os cinco jogadores que o cartucho permite. Os seus golpes são incrivelmente possantes, com especial destaque para o fulminante Hiryu-no-ken, que consiste em uma super voadora giratoria. Na segunda fase, você encontrará o Grande Mestre do Kung Fu "Juan Master", que irá orientá-lo para enfrentar outros lutadores num campeonato nos EUA. Chegando na terra do Tio Sam, logo você encontra um bando de mau-encarados que querem quebrar a sua cara. O Campeonato é um capítulo a parte. Agora é no ringue! A platéia está impaciente e louquinha pra ver sangue. Vale tudo e os desafiantes são campeões natos, muito bem preparados para a luta. Já no primeiro oponente, um lutador de Chute-Box, você pode ter uma pequena noção do que o espera! O juiz conta até dez. Quem continuar de pé é o campeão e está automaticamente classificado para a luta seguinte. Após o "Sawamú" de araque é a vez da lutadora. A sua situação começa a complicar. Mas não pára por aí. Depois dela virão: um astro do ringue com pelo menos o dobro da sua altura e um hábil lutador de Mwai Twai com suas joelhadas mortais. Ao derrotá-lo, ele se transformará num Tusk Soldier

FICHA TÉCNICA

Nome:	Golden Fighter
Console:	SNES
Modalidade:	Luta-RPG
Nº de jogadores:	I ou 2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Culture Brain
Capacidade:	12 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	9
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	8

▲▲▲▲

Contra o computador ou contra um amigo seu, uma coisa é certa: não vai faltar porrada!

▼▼▼▼

Tá pra ver povo mais briguento que japonês, pelo menos em videogame. Golden Fighter é puro Laranja Mecânica, ultra-violência do começo ao fim! Babei nos gráficos e gostei do tema, mas os outros elementos do jogo decepcionaram. Diziam que este cart seria um outro Street Fighter. Não é. Falta um pouco de agilidade e complexidade aos lutadores e o som não chega a empolgar. Mas não é de todo ruim. Os fanáticos por jogos de luta, como eu, vão querer dar umas porradas. As versões RPG e RPG-luta são curiosas e devem ser divertidas para quem conhece um pouco mais de japonês do que eu.

Baby Betinho

armado com um Bi (arma oriental bambú, vara), e você assume a identidade de um Flying Warrior armado com duas espadas Katanas. A andança pela noite americana continua e mais uma vez os inimigos o perseguirão. Repare bem numa figura da tela que mais parece uma mistura de Capitão América com David Lee Roth (Van Halen).

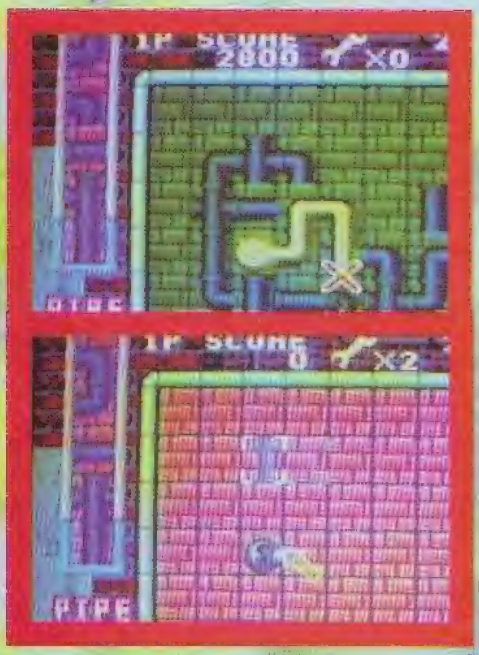
A versão luta é bem diferente. Trata-se de um duelo entre dois jogadores, ou contra o computador, num ringue aonde quem der mais porrada e conseguir se esquivar melhor, papa o troféu.

Finalmente, a versão RPG, que consiste em escolher através das opções o golpe que você dará no infeliz. Você poderá também treinar nesta versão, antes de partir pro tudo ou nada.

SNES
LANÇAMENTO

PIPE DREAM

Você é um encanador com uma terrível cruz pra carregar: consertar vários vazamentos e assim juntar dinheiro suficiente para abrir sua própria firma! Comece com uma pequena oficina e aumente sua empresa conforme os serviços prestados. Escolha os tubos que estão à esquerda da tela e conecte ao encanamento central em tempo hábil, antes que a água inunde tudo! Para facilitar o jogo, prefira a opção de dois jogadores, pois enquanto um constrói a entrada o outro constrói a saída.Os fragmentos de cano são apresentados em formatos diferentes: curvos, em forma de T, retos, etc... São várias fases para completar, mas muita atenção: tente completar a tubulação antes que você mesmo se afogue. Há também uma lojinha onde você poderá adquirir vidas, diminuidores de canos e outros equipamentos extremamente úteis. Quando estiver quase terminando o serviço, a água começará a invadir. Duas seções de encanamento podem ser feitas separadamente, mas procure começar pelo encanamento principal, pois será mais fácil completá-lo.



Seja rápido, não se afogue!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Pipe Dream
Console:	SNES
Modalidade:	Puzzle
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Bullet Proof Software
Capacidade:	4 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	8
Desafio:	9

Ninguém melhor do que eu pra falar de cano. O que eu já dei de cano em ex-namorados meus não está na história! Sem piada, Pipe Dream é mais um jogo da família Zen (Raciocínio - Habilidade - Concentração). Típico cartucho para monge budista, o que definitivamente não faz o meu estilo. Mas devo confessar que o jogo é bem divertido e apresenta um grande desafio para qualquer jogador. Quem gosta de quebra-cabeças vai curtir. Pena que o som é um caco e os gráficos chegam a ser decepcionantes para SNES. Uma média razoável, mas podia ser bem melhor.

Marjorie Bros

STREET FIGHTER II
A LUTA CONTINUA

TÉCNICAS DE LUTA

Este mês a Game Power caprichou nas dicas de Street Fighter e vai passar algumas manhas do poderoso "Sheng Long",um velho amigo do nosso querido Baby Betinho. Desta vez nosso mestre vai nos revelar dicas de: como carregar as magias sem que o seu adversário perceba, como detonar inimigos que atacam pelo ar e como evitar magias sem ter que defendê-las.

Guile/Blanka

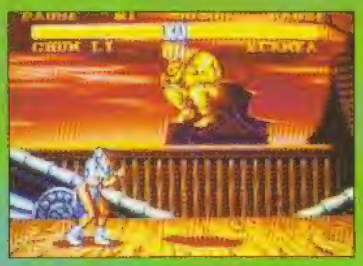
Carregue a magia sem andar para trás

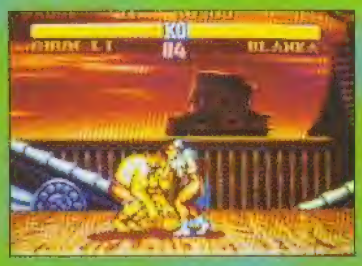
Você só precisa apertar algum botão de chute ou soco fraco continuamente, em pé ou abaixado, colocando o direcional em posição de carregar. Outra maneira, consiste em ficar pulando para trás, direcionando nas diagonais superiores. Deste modo você estará carregando enquanto pula.

Chun-li/Ryu/Ken

Fugindo das Voadoras

Esta manha pode ser utilizada sempre que você estiver com um dos jogadores acima. A técnica consiste em esperar por um ataque aéreo de seu adversário e, quando ele sair do chão, você se desloca em sua direção até passar para o outro





Dhalsim

Escapando das Magias

A técnica consiste em esperar uma magia e no momento exato direcionar para baixo, digitando o chute forte. Você passará por baixo da magia e, dependendo da distância entre você e seu adversário, existe a possibilidade de conseguir atingí-lo.

SNES TOTAL

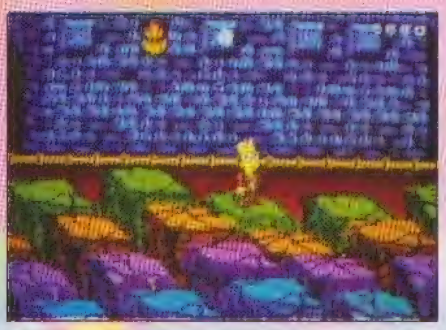
Para tirar a nota máxima ("A") em Bart's Nightmare ("O Pesadelo de Bart"), você precisa completar as oito fases e recolher as oito folhas da tarefa de escola de Bart. Sempre que você completar uma fase, ou morrer nela, voltará até a movimentada rua da casa de Bart em Springfield. Nela, você precisa encontrar e pular em cima de uma folha para continuar o jogo.

PORTA LARANJA

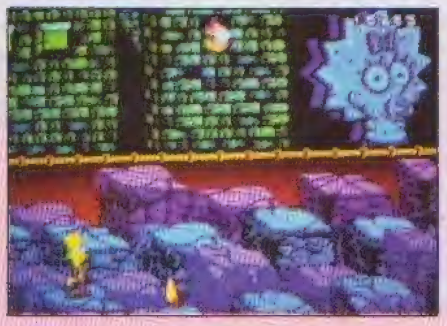
Indiana Bart - 2 folhas

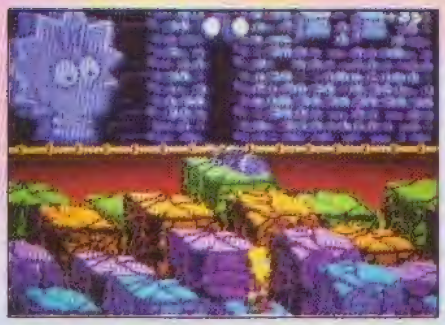
1ª Folha

Nesta fase existem duas dicas chocantes para encontrar o caminho das pedras. Aí vão elas:

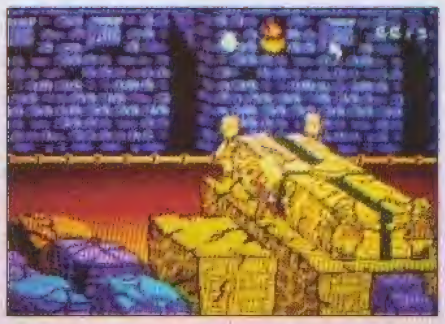


1) Não pule nas rochas que tem um foguinho saindo pela laterais; elas são falsas e você pode morrer.
2) Para não levar uma chupetada, você precisa parar uma pedra antes da Lisa e deslocar a tela para a direita com o botão R. Deste modo você dispara a chupeta antes de passar.



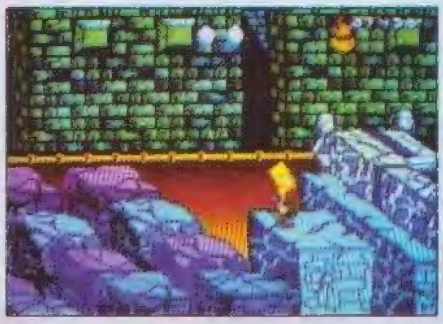


Fique muito atento ao diabinho. Caso contrário, você pode acabar sendo pressionado a pisar em uma pedra falsa. E aí você dança de vez. Detonar o diabinho é sempre a melhor pedida aqui.

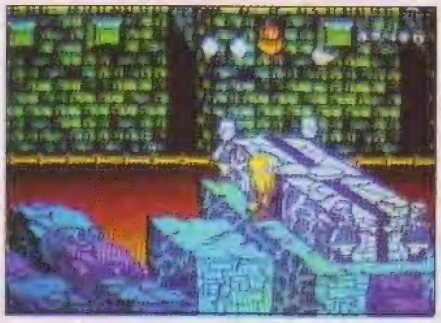


Parabéns você conseguiu pegar a primeira folha desta fase .

2ª Folha



Todas as dicas da primeira folha valem para a segunda. Mas desta vez não mate o diabinho azul, porque depois virá o verde e você vai acabar caindo na lava.



Parabéns, você pegou a segunda folha desta fase.

PORTA AZUL

Bartman

No início da fase, atire sem parar com seu estilingue e evite os mísseis.

POWERDICA
Detone todos os balões; dentro deles você vai encontrar vários itens.

1º Sub-chefe

Desvie das bexigas que são arremessadas contra você. Mantenha-se sempre na parte superior do balão e nunca pare de atirar. Repita a ação até que o quadradinho " Boss Meter " suma por completo.

Dica: evite as nuvens. Nesta parte da fase, elas soltam raios em cima de você.

2º Sub-chefe

Este é moleza. Basta desviar dos arrotos do Barnei e destruir os amendoins que são atirados contra você. Não vacile: atire sem parar.

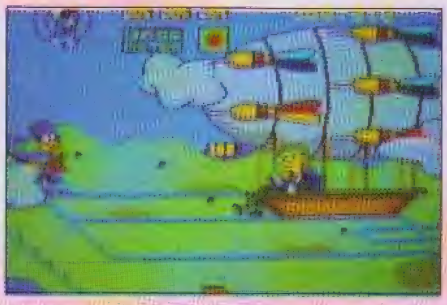
Dica: siga o Habib's, ele vai aumentar a sua energia.

3º Sub-chefe

Este você conhece, é o velho Smithers. Frente a frente com ele, atraia para baixo o dardo que fica se mexendo. Passe por trás dele, sempre atirando. Repita a ação. Se o dardo estiver bem na sua frente, você poderá destruí-lo.

Dica: evite passar pelas nuvens verdes radioativas. Elas acabam com a sua energia.

4º Sub-chefe



O Smithers é realmente um cara chato. Ele ainda não desistiu! Mas não se preocupe, o procedimento em sua segunda aparição é idêntico à primeira. Você vai detoná-lo do mesmo jeito!

Chefe de fase

Burns. Fique no canto direito da tela. Quando você ouvir o som da metralhadora, desça atirando e vá para o canto esquerdo da tela.Vá repetindo a ação.

SNES TOTAL

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

SAIBA O QUE FAZ CADA ITEM

Caixa de correio: pontos, chicletes e caroços de melancia.

Saxofone: inverte o controle direcional e chama Lisa.

Bola: skate (aumenta a energia).

Blink: travesseiros. 3 travesseiros vale 1 vida.

Diretor Skinner: transforma Bart em "mauricinho".

Lisa: transforma Bart em sapo.

Velha beijoqueira: faz Bart voltar ao normal.

Gang do Nelson: leva ao fim da tela.

Z azul: aumenta seu life.

Z vermelho: estoura a bola de chiclete.

Chiclete: pega os Z's e despista as pessoas.

Caroço de melancia: estoura as TVs.

TV: faz aparecer as folhas.

Lama: diminui a velocidade e transforma Bart-mauricinho em Bart.

POWER DICA: comece a busca pela direita, assim a folha aparecerá mais rápido.

PORTA AMARELA

No início da fase, vá direto para cima da mesa e espere o ataque dos ratinhos. Imediatamente após o ataque, desça e acerte um ratinho por vez, repetindo sempre a operação.

Chegou a hora de trocar de arma. Pegue o extintor e fique no centro da tela, atirando para o lado em que o inimigo ataca.
Você pode ver o segundo andar da casa na próxima foto. Suba na cadeira, pegue o plunger (atirador de flechas de borracha) e se esconda no local indicado na foto. Cada vez que o inimigo aparecer, saia e ataque-o pelas costas.

Atravesse a cozinha com o plunger e fique do lado direito da pia esperando o Comichão com o martelo. Ataque-o sempre por trás.

PORTA VERDE

Bartzilla - 2 folhas

1ª Folha

Esta fase não possui dicas, mas aqui o fundamental é saber o botão exato para cada situação. Aí vai:

Para cima - atira nos prédios do fundo da tela.

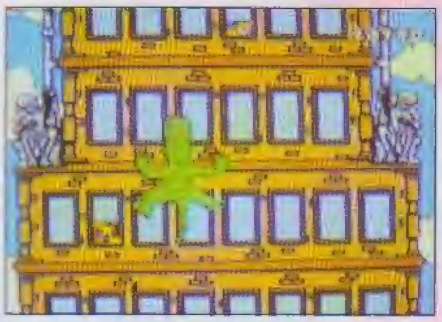
Para a direita - destrói os helicópteros de cima da tela

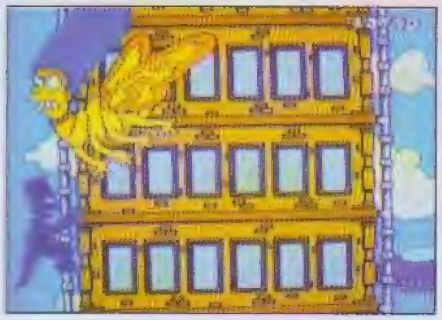
Para baixo - destrói os caças em baixo da tela

X - atira raios laser nos caças de cima da tela.
A - destrói os trens.
B - destrói os tanques.

Esta tabela vai dar a você uma boa força, convém decorá-la.

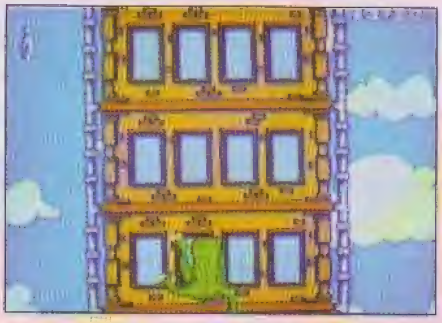
2º Folha



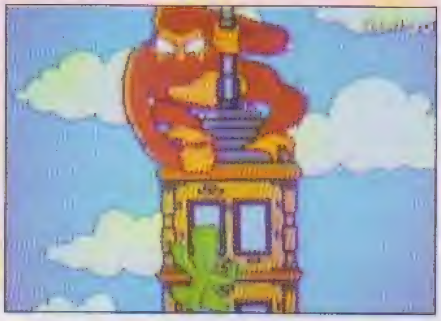


Suba o prédio sempre pela esquerda, evitando os objetos.

Como você vai perceber, o prédio vai estreitando.



Dica: quando a Margie aparecer vá pelo pára-raio, mas cuidado com o disco voador que soltará um raio em você caso fique moscando por lá.



Ao avistar Homer-Kong, evite o seu punho para não levar um soco. Ao chegar lá em cima, aperte qualquer botão para desferir-lhe um choque.

PORTA ROXA

Lago Tóxico

Desta vez, Bart terá que encher os monstrinhos com uma bomba de ar até estourá-los.

Dica: o monstrinho funciona como uma bomba e explode todos os outros que estiverem na tela.

Quando aparecer a folha com um campo de força, você deverá pegar os cowboys atômicos para diminuir a energia do campo e pegar a folha.

Dica: não fique parado no mesmo lugar. Senão, será atingido.

PORTA AMARELA

2ª vez

Esta é a segunda vez que esta porta aparece. Mas esta vez será bem mais difícil.

Logo no início, vá para cima do piano e espere, quando a enceradeira for

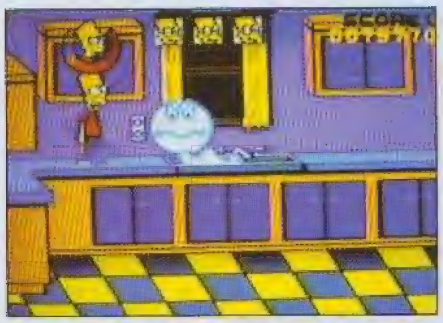
SNES TOTAL

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

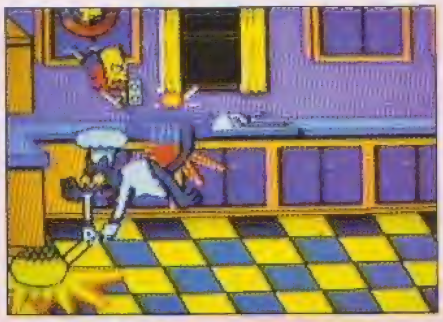
para a esquerda, vá para a direita e pegue o plunger. Ele vai facilitar a sua vida.

Dica: cuidado com a língua do gato e os quadros da família Simpson; são as piores armadilhas da fase. Volte para cima do piano e detone todos os inimigos até passar de fase.

NA COZINHA

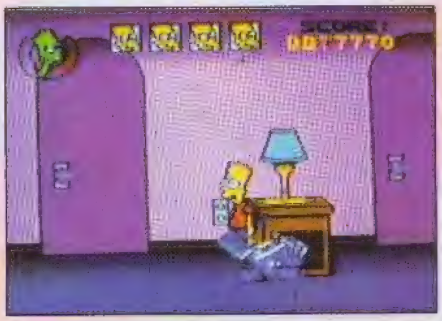


Bem, agora tudo ficou muito mais difícil. Não se esqueça das dicas: fique do lado esquerdo da pia e detone as bolhas de sabão juntamente com os inimigos.



NA SALA

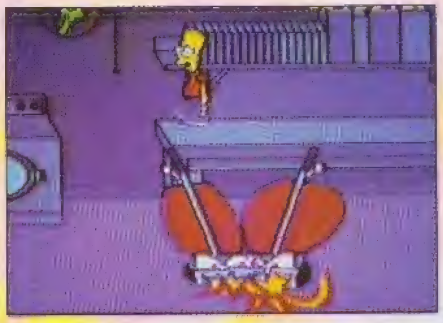
Nesta tela existem mais duas armadilhas. Mas não se preocupe, elas já são conhecidas.



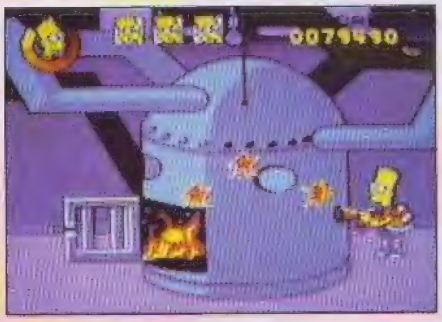
POWERDICA: fique do lado esquerdo do abajur e detone as lâmpadas. Deste modo, você ficará imune e poderá conseguir vidas extras.

NA LAVANDERIA

Fique em cima da mesa para não ser atingido e detone todos os gatos. Vá para a direita da tela e pegue o extintor de incêndio.



Dica: evite a tampa da máquina de lavar. Ela detona você.



O chefe desta fase é um forno e a sua missão é apagá-lo. Quando a porta abrir, fique no local indicado na foto. Quando a porta fechar, vá com o extintor até o forno e acione-o. Depois, repita a operação.

MARAVILHA! VOCÊ DETONOU MAIS UM JOGO!

LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.

A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.

LKC BRASILIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Mooca
Tel.: (011) 264-6734

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

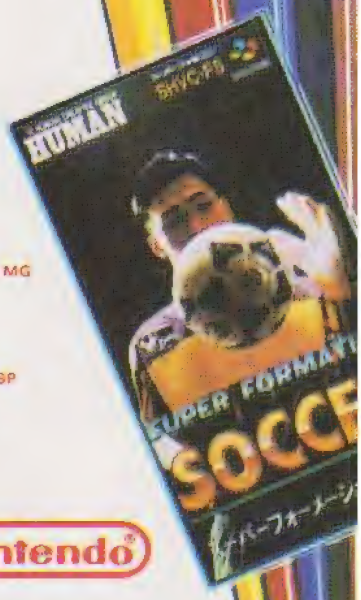
LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FOZ DO IGUAÇU - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC JOINVILE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432



SUPER NINTENDO

Nintendo®

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

AÇÃO

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC

VÍDEO DO BRASIL

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASILIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

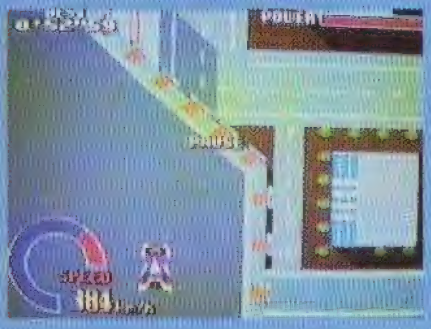
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

POWER DICAS

SNES

CYBER FORMULA

Passwords



Aqui vai uma surpresa da GamePower para você. Para saber do que se trata, basta digitar:
CFGPX CFGPX.

F1 EXHAUST HEAT

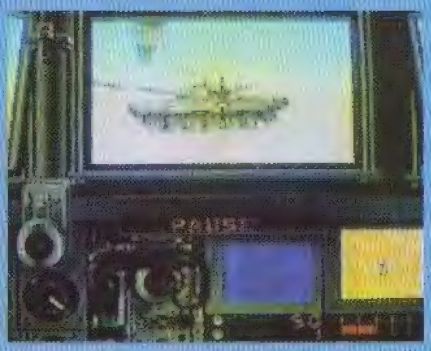
A super máquina

Na hora de acertar o carro, todo mundo se engana. Temos certeza que a maioria perde horas neste jogo só para poder comprar as peças mais caras. Acredite no nosso mecânico, Baby Betinho, e você verá a diferença:

Chassis: Type-2
Mission: 6 Speed
Brake: Carbon
Suspension: Soft
Difuser: Special or Large
Front wing: Hi D.F
Rear wing: Hi D.F
Engine: a sua escolha
Tire: a sua escolha

SUPER BATTLE TANK

Detone tudo com apenas um tiro



Esta dica é simples mas eficaz. Basta rastrear o seu inimigo até ficar frente a frente com ele. Selecione a metralhadora e, na hora em que acertar o seu oponente, pause imediatamente o jogo. Embora o jogo esteja pausado, você continuará acertando o inimigo, sem riscos nem trabalho. Despause o jogo e seu inimigo estará liquidado.

SUPER FORMATION SOCCER

Fim de jogo

Para ver a sequência final do jogo, digite:
CIMA, CIMA,
DIAGONAL SUPERIOR DIREITA,
BAIXO, DIREITA,
DIAGONAL INFERIOR DIREITA,
DIAGONAL SUPERIOR ESQUERDA,
DIAGONAL INFERIOR ESQUERDA.
Como se não bastasse você ainda recebe uma Password para jogar no expert mode .

SMART BALL

Pule fases

Na tela título, aguarde a frase "push start button". Agora digite: para CIMA duas vezes, para BAIXO duas vezes, ESQUERDA + DIREITA duas vezes, B, A, Select e Start. Se você fez tudo direitinho, começará na quarta fase.

STREET FIGHTER

Nocauteando no ar

Realizar esta dica é muito simples. Escolha a famosa Chun-li. Já no início do confronto, pule em direção ao seu adversário, mas de uma distância boa, sem ficar muito em cima dele. Ao cair, basta atacá-lo com três pisões simultâneos (chute médio + direcional para BAIXO). Pronto, o seu adversário vai ver estrelinhas, tontinho, tontinho, aguardando a apelação final.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Seleção de fase

Na tela de apresentação, espere a cena em que a garota se transforma em pedra. Digite Start durante a animação, e a tela título aparecerá novamente. Agora digite e mantenha pressionados os botões L, Direcional à direita e X, enquanto digita Start.

Obs: Esta dica só funciona na versão americana.

TURTLES IV

Mais vidas na versão japonesa

Se você anda triste porque seu cartucho só lhe dá três vidas... e você não consegue acabar o jogo por causa disso, faça o seguinte. No controle 2, digite: para CIMA 2 vezes, para BAIXO 2 vezes, ESQUERDA e DIREITA 2 vezes, B, e A. Você ouvirá um som distinto. Vá para a tela de opções e selecione 10 vidas.

RIVAL TURF

Mude o nome dos jogadores

Consiga uma pontuação alta que lhe permite colocar o seu nome em 1º lugar na lista de scores. Mas ao invés de colocar o seu nome, digite CHRCONF. Aparecerá uma tela de configuração de nomes. Escolha os novos nomes dos personagens e digite Start. Divirta-se.

POWER DICAS

NES

SWORD MASTER

Continue

Para continuar todas as vezes que forem necessárias, espere até que a tela de apresentação apareça e digite simultâneamente o direcional para baixo e Select no controle. Aperte Start para iniciar. Toda vez que você morrer a frase "Free Play" aparecerá.

SNAKE REVENGE

Password

Essa é uma grande dica para quem quiser começar o jogo no nível máximo. É só usar a seguinte password: 5WN3 8#MV RML9 BRP! 96! HT N67Z 3QZ8 26.

MISSION IMPOSSIBLE

Password

Para iniciar no nível 6, use QBYZ. O código de acesso do computador é MTKN.

JACKIE CHAN'S ACTION

Seleção de nível e 99 vidas

Para selecionar seu nível e ter 99 vidas, comece o jogo e deixe seu jogador morrer. Quando aparecer 5 continues na tela, digite CIMA, CIMA, BAIXO, BAIXO, CIMA, BAIXO, B, A, e Start no console 1 e B no console 2. Se tudo isto for feito com precisão, um número aparecera perto da palavra Start. Use o direcional para CIMA e para BAIXO para escrever seu nível. Aperte o botão B no console 2 para obter 99 vidas, mudando os 5 continues.

HUNT FOR THE RED

Super power Up

Para obter um super arsenal, pause o jogo e digite: A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A. Esta dica é fácil de fazer e ajuda bastante

SHADOW OF THE NINJA

Frite seus inimigos

Para usar um poderoso trovão, pressione o botão B por uns 5 segundos. Mas cuidado: isto consome quase 50% de sua energia.

SIMPSONS II (GAME GENIE)

Energia infinita

Para ter energia infinita, use este código em seu Game Genie: SZONIPST.

MANIAC MANSION

Cozinhe o hamster

Caso você tenha ou alugue um dos 250.000 cartuchos produzidos deste jogo, faça o seguinte: use Syd ou Razor e pegue o Hamster. Vá para a cozinha e coloque-o no micro ondas. Ligue. Pronto, o ratinho explodirá. Não mostre para o Ed, pois além de ser um ato anti-ecológico, ele não ficará nada feliz.

BUCKY O'HARE

Passwords

Deadeye Duck	67KIJ
WillY	M7laK
Blinky	M7KZ3
Fase final	MPW2L
Fase Final 2	MPL65

VICE PROJECT OF DOOM

Seleção de fase

Quando aparecer o Logo da Sammy, direcione para baixo mais A no controle 1. Resete o jogo mantendo o botão A apertado. Agora quando o Logo reaparecer, digite o botão A no controle 2 e escolha a vontade a fase desejada. Digite A para começar o jogo.

TURTLES III

Mate o Destruidor

Para matar o Destruidor, use Leonardo. No combate, aproxime-se e use o ataque especial sem parar. Se for bem rápido, você o matará rapidamente e os contra ataques dele não terão efeito em você.

MEGA MAN IV (GAME GENIE)

Invencibilidade virtual

Para tornar-se invencível à maioria de seus inimigos, use: GXVEIPSA.

POWER DICAS

G. BOY

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

PASSWORDS

Aqui vão uns códigos que o levarão direto para a sexta e sétima fase.
6ª Fase: SXES - Primeira aparição dos tubos no jogo.
7ª Fase: ZW4S - Primeiro labirinto com o Frajola multiplo.

TETRIS

ESTRATÉGIA

A melhor maneira de fazer um bom jogo em Tetris, é formar colunas das extremidades para o centro e nunca o inverso. Outra grande dica, consiste em formar quatro colunas das extremidades para o centro, este procedimento acrescenta muito mais pontos ao seu placar.

THE HUNT FOR READ OCTOBER

VIDAS EXTRAS

Esta dica é muito simples, espere a tela do mapa. Digite A e B simultaneamente, enquanto realiza a sequência: Select, Para cima e Para baixo. você será recompensado com 25 vidas.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO-CEP
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

TELAMANIA

POR MARCELO KAMIKAZE

Game Genie para Game Boy

A Galoob, já anunciou um Game Genie para Game Boy, outro para SNES e, muito provavelmente, um Game Genie II para NES. A intenção é competir com Action Replay (veja a nota abaixo).

O 7th Guest para SNES CD-Rom

Já se sabe que um dos primeiros jogos para o SNES CD-Rom será o 7th Guest. Trata-se de um jogo de mistério e terror já conhecido pelos fanáticos por jogos de computador (PC). Sobre a versão SNES CD-Rom não se sabe muita coisa ainda, mas a versão para PC é bárbaro. Conta a história da morte de um sinistro fabricante de brinquedos. Passa numa mansão assombrada com direito a efeitos especiais do além (e 23 atores de verdade). Para se ter uma idéia, as coisas mudam de formato tal como no filme Exterminador do Futuro 2.

Battletoads na TV

Quem curte o jogo Battletoads para NES e está esperando a tão falada versão para SNES (janeiro, 93) vai gostar de saber que os nossos queridos sapos-ninja vão ter seu próprio programa de televisão. Nos Estados Unidos, é claro. Desenvolvido pela DIC Animation, o programa terá 30 minutos de Rash, Zitz e Pimple (para quem não sabe, os nomes são sinônimos de problemas dermatológicos) em luta permanente contra a Dark Queen. Estréia dia 27 de novembro. Quem sabe se alguma rede brasileira de TV não quer trazer o program para cá.

Bomba, Bomba! Action Replay para SNES!!

Está chegando ao mercado americano o Action Replay para SNES. Parecido com o Game Genie, o Action Replay permite programar seus cartuchos com vidas infinitas, munição extra, mais continues, etc., a partir de um livro de códigos. O mais interessante, no entanto, é um novo dispositivo que permite o descodificar jogos. Com isto, você consegue descobrir códigos de truques para jogos novos!! É só colocar o AR para trabalhar em um dos cinco "decode modes". Enquanto você joga, o AR fuça, até descobrir o segredo.

Super Sony para Videogames!

A Sony começou a levar os videogames a sério. A empresa de eletônicos lançou uma super TV (a Trinitron XBR2) que se ajusta automaticamente para dar o melhor áudio e vídeo possível para videogames. A versão 32 polegadas (grande, bem grande) sai por módicos US 2600. Quem quiser mais informação pode ligar para a Sony nos EUA. O telefone é 001-55-(201) 930-6432.

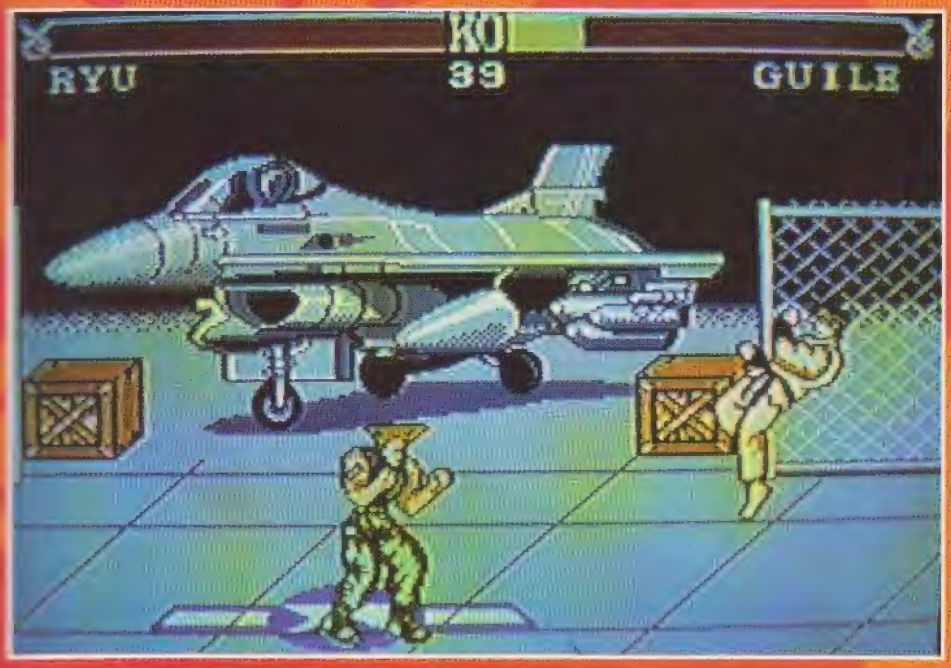
NES

LANÇAMENTO

STREET FIGHTER II

O já clássico jogo de luta chega para NES numa versão suspeita

A "febre" de Street Fighter II que assola o mundo inteiro e já é o maior sucesso aqui no país do carnaval, é um fenômeno que nem Freud explicaria. O jogo é violência do começo ao fim! De repente os ídolos da "galerinha do mal" deixaram de ser os astros de Trash Metal e hoje em dia indiscutivelmente não se fala em outra coisa a não ser em Blanka, o monstro verde da Amazônia, Hulk? Isso é coisa do passado! As longas filas nos fliperamas espalhados pela cidade são a prova definitiva. Street é o jogo de maior sucesso já lançado. A Capcom sacou isso desde o começo e lançou o cartucho para o Super Nintendo. Agora, uma empresa desconhecida, a YOKO soft, aproveitando a brecha, traz para NES a versão 8 bits do grande sucesso de Arcade e SNES. Quem será o melhor lutador de rua



FICHA TÉCNICA

Nome:	Street Fighter II
Console:	NES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	4
Fabricante:	Yoko Soft
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	6
Som:	5
Diversão:	5
Desafio:	8

do mundo? Ninguém sabe muito bem ao certo. O time desta vez não está completo. São apenas quatro dos oito jogadores do original arcade: Ryu, Chun Li, Guile e Zangief. Cada um deles no seu estilo de lutar. Chun Li procura a vingança pela morte de seu pai. Muito ágil, seus golpes são rápidos e fulminantes. Ryu é um lutador de caratê muito experiente. Lutar é sua vida! Guile é um ex-combatente de guerra, um soldado norte-americano treinado em artes marciais. Zangief é um mestre no Sambô, um verdadeiro gigante e luta pela honra de sua pátria, a extinta União Soviética. Todos eles disputando incríveis duelos sangrentos pelo título de campeão. Você poderá escolher as localidades da luta: Japão, EUA, Rússia e China, que são os países de origem dos campeões. A pancadaria é pra valer, quem bate mais, chora menos! Os golpes são de extrema violência com muita precisão e crueldade. Alguns golpes especiais podem ser fulminantes, e levar o adversário ao chão como fruta podre. Treine bastante (até criar bolhas nos dedos), e saia desafiando qualquer valentão por aí.

Sacanagem. Essa gente tem que tomar na cara! Aproveitando o maior sucesso que tá fazendo o Street II, a Yoko Soft, conseguiu o que era impossível: tornar o melhor game de luta de todos os tempos num joguinho boçal e sem ação. Vale a pena ver, para crer no que eles fizeram. Tremenda meleca! A lógica explica: o grande sucesso do original é sem dúvida devido à grande perfeição de detalhes, tanto dos gráficos quanto dos movimentos, o que não acontece nessa imitação barata e "muito suspeita" para NES.

Baby Betinho

NES
LANÇAMENTO

ROBOCOP 3

Robocop enfrenta sem medo toda a gamgue da OCP. E você tem coragem ?

Estamos em Detroit, num futuro nem tão distante assim. O mundo está de ponta cabeça, literalmente um caos. Uma empresa corrupta, a OCP quer aumentar seus rendimentos demolindo a cidade para erguer uma nova Detroit. A nova cidade, Delta City representa um investimento imobiliário orçado em milhões de dólares. O lucro dos empresários fraudulentos é animal. Mas esbarra num problema: muitas famílias não querem deixar suas antigas residências. Por isso a OCP envia "oficiais" reabilitados e fortemente armados para intimidar e forçar a população carente a abandonar seus lares. Robocop, o policial cibernético, encarna um Robin Hood pós-moderno e compra esta briga partindo atrás dos canalhas. Nosso herói não entra nessa de bobeira. Vocação para otário ele nunca teve. Enfrenta a sua missão armado até os dentes. Seu arsenal é muito sofisticado e complexo: pistola de tiro lento, de tiro rápido, tripla, mísseis simples e teleguiados e

As super aventuras do policial de aço, agora para NES

O desajeitado homem de lata tomou as dores do povo de Detroit e tem uma missão dos infernos! Só mesmo quem conhece aquele buraco sabe que não é bolinho. Tampouco um mar de rosas. Ali o negócio é pesado, a lá Belford Roxo, Baixada Fluminense. Se bobear os caras levam até a cueca! O jogo é bem difícil, muito malandro para matar, tiro pra tudo quanto é lado. Faz você se sentir mais perdido que cachorro cego em dia de mudança. O som é bonzinho, vale 7 paus. Até que enfim um jogo para NES que vale um elogio. Para mim é bem nostálgico!

Lord Mathias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Robocop III
Console:	NES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Ocean
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	8

detonadores, aliados à sua determinação inabalável. Ele se manda percorrendo os becos escuros do que sobrou da grande cidade. Enfrenta o fogo cerrado dos inimigos que podem ser: policiais, bandidos e até ninjas assassinos muito bem treinados para matar. Não é mole o que tem de tanques e artilharia pesada, além de um novo e terrível adversário, Otomo. Este é praticamente impossível vencer. Mesmo assim, nada o deterá, a cada obstáculo ele fica mais firme na resolução de vingar os oprimidos. Os chefes de fase são perigosíssimos e em grande número, uma covardia. Ainda que o nosso herói seja revestido de uma poderosa blindagem de aço, não pode aguentar por muito tempo tantos tiros contra ele. Desvie, portanto, da pontaria deles e atire o máximo que puder. Ao passar de fase, você terá toda a sua energia recarregada. Fãs do herói de aço não podem perder o superlançamento para NES.

Não é porque o país ficou sem "Collor" que você vai correr o risco de ficar com o seu vídeo game também sem cor. Na compra de um Super Nes completo ou Jr., além de você estar pagando por um preço realmente competitivo, você obtem a melhor qualidade em imagem e som para o seu vídeo game.

Nós temos o melhor sistema do mercado em transcodificação, prova disso é que oferecemos garantia plena de 01 ano para nossos serviços.

Neste mês, vote certo!

ELEJA CRAZYLAND A Nº 1 EM GAMES.

Fone/Fax: (011) 959-3040 — 299-6463 — 290-8164 — 290-7952

PROMOÇÃO PARA O VAREJO:
SUPER NES JR.
+
01 CARTUCHO ORIG.
US$ 199,00

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

Super Famicom

GENESIS

CD - ROM

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Nintendo

NEO GEO

NES
LANÇAMENTO

POWER PUNCH II

Jogo peso-pesado contra andróides sem o menor caráter querendo ver você na lona

Para os amantes do pugilismo está chegando mais um cartucho do gênero.É uma continuação, ou melhor, uma segunda versão do jogo Mike Tyson Punch Out. Seu nome foi retirado do jogo. Mau exemplo!Bom, nesta versão, no lugar de seres humanos, você luta com andróides. Ainda bem que um de cada vez, né? Com todas as regras e convenções próprias dos ringues mais afamados: árbitro, gongo, corner, técnico, equipe e tudo.Atenção para uma luva de boxe que passa pela tela. Se conseguir pegá-la, você tem direito a dar um soco mais forte. O petardo pode fazer com que você nocauteie o adversário.

Bater, bater e bater. Não há outra alternativa! E o gongo não espera!!!

Roubada! Tremenda mala sem alça! Um dos piores jogos em termos gráficos para o NES. Só tem uma tela verde, nojenta.O fundo não é trabalhado, manja? Termina nas cordas do ringue onde estão você e seu adversário. Mais nada. A vista é frontal e os únicos movimentos são os de socar, com um braço e com outro. Sacal paca. Super mal desenhado, voçê enfrenta umas criaturas parecidas com um monte de sucata. Preciso falar do som? Me poupem! Nada mais que um Tsh, tsh, push, push. Não tem voz digitalizada, nem nada. Tô fora!

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	Power Punch
Console:	NES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	6
Desafio:	8

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

NES TOTAL

AND THE AVENGERS

Capitão América e o Arqueiro juntos, numa aventura nos EUA.

1ª FASE

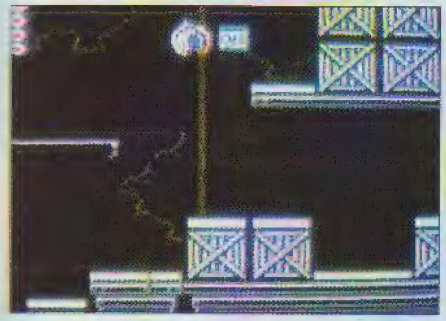
As fases do jogo são em várias cidades norte-americanas. Na primeira são seis cidades: Miami, Tampa, Montgomery, New Orleans, Mississipi, Charleston.

Miami - Tampa (Capitão América)

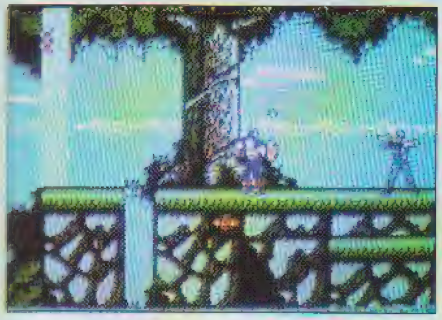
Colha todas as pedras que estão nos compartimentos espalhados pelo caminho. Ao terminar a fase, dê um return e repita- a toda para completar o número de 100 diamantes. Assim você aumenta o seu power e life. Repita esta operação também com o arqueiro.

Dica: Para matar o robô pentelho dê 2 toques no direcional, o velho Capitão América voará na direção dele.

Encontre uma esfera branca procurando-a nos compartimentos. Só após pegá-la é que você poderá passar de fase.



O coração pequeno repõe parte da sua energia, o grande recupera-a quase toda.
O diamante grande vale por 10 diamantes comuns.

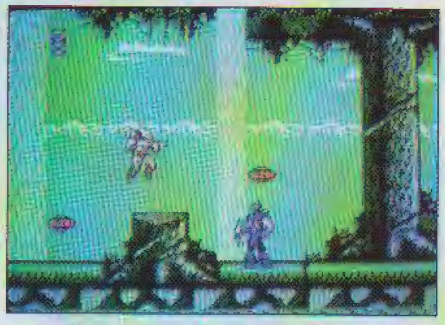


Não perca tempo pegando os cinco pontos, mixaria que não compensa. Faça um bom uso do escudo, ele está ali pra te ajudar. Quando o perigo vier de baixo, pule bem alto e aponte o direcional para baixo. Assim o escudo o protegerá e esmagará seus inimigos. Quando os tiros vierem de frente, apenas espere parado.

POWERDICA

Escolha o arqueiro e vá de New Orleans (ponto de partida do arqueiro) até o Mississipi. Repita o mesmo procedimento do Capitão América para preencher seu life e power.

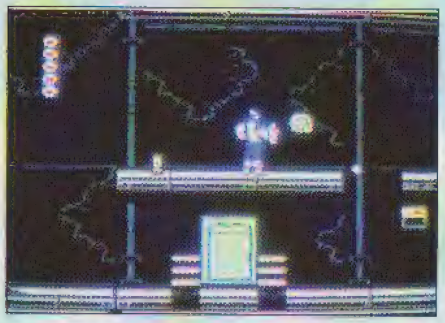
Depois vá com o Capitão América para o Mississipi e você poderá jogar com os dois numa só fase.



New Orleans Mississipi (Arqueiro)

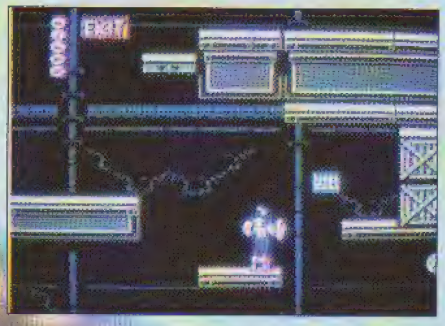
Tome muito cuidado com o robi que atira mísseis teleguiados. O melhor jeito de escapar dos mísseis é pulando e atirando muito.

No decorrer do jogo irão aparecer as letras A e H.
Elas servem para recuperar seu herói, quando um deles estiver morto.
Mude novamente para o Capitão América.



Tampa - Montgomery (Capitão América)

Para desligar o laser da porta, direcione o canhão que está em cima para a chave mestra. Entre pela porta.
A esfera de EXIT está na primeira porta.



No caminho você encontrará duas zonas de perigo, cheias de inimigos para atrapalhar. A saída desta fase fica na direita superior.

NES TOTAL

Finalmente você chegou em Mississipi com o Capitão América. No final da fase o arqueiro irá unir-se a você.Vá para Charleston.

Mississipi Charleston

Charleston é a última base desta fase. Agora o jogo fica bem mais emocionante, pois você poderá escolher qualquer um dos heróis para enfrentar os perigos a qualquer hora.
Cuidado com a emboscada dos inimigos logo no começo da fase.
O EXIT está na primeira plataforma depois da emboscada.
Vá por cima dos prédios. é bem mais seguro.

1º Chefe de Fase

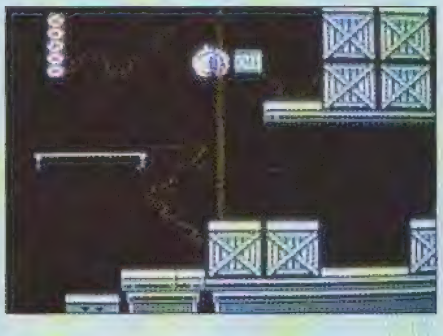
Sem problemas.
Enfrente-o com o arqueiro. Muito cuidado para ele não apagar as luzes. Vá sempre para o lado oposto de onde ele estiver. Saltando, atirando e desviando de seus tiros.

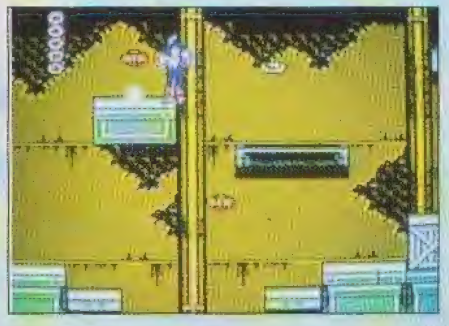
2ª FASE

Esta fase, como a primeira, também é subdividida em cidades. E desta vez são três cidades: Pittsburgh, Philadelphia e Nova York.

Charleston Pittsburgh

Para não ficar jogando no escuro como um morcego, procure logo o interruptor. Suba, pegue a direita e depois a esquerda.
A saída fica à direita. Cuidado, nesta fase também existe uma emboscada logo no comecinho do jogo.





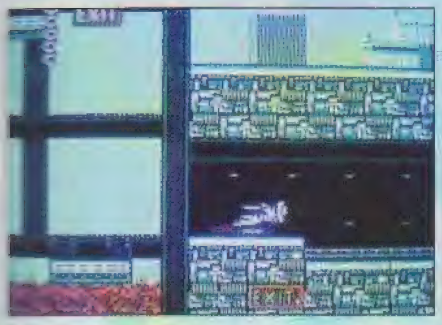
Dica: Antes de pegar o elevador (plataforma), vire o canhão para a esquerda, para não ser atingido.

Não deixe o morcego encostar em você, os choques que ele dá são eletrizantes.Só quem pode se pendurar nas cordas é o Capitão América. O arqueiro não possui esta habilidade.O EXIT está ao lado do interruptor. Muito cuidado com o franco atirador.De Pittsburgh vá para a Philadelphia, mas antes você vai ter que enfrentar mais uma zona de perigo

Pittsburg Philadelphia

Esta fase é numa construção em chamas. O perigo é sempre

presente.Há um canhão que lança balas triplas teleguiadas, fique longe dele.
Suba e de cara encontre o EXIT.
Depois de encontrar o EXIT, desça e siga em frente até a saída que está logo à direita. Prefira seguir com o Capitão América, pois ele pode segurar nas correntes.



Muito cuidado com o bazuqueiro de três tiros.
Mais uma Zona de perigo separa esta fase de Nova York.

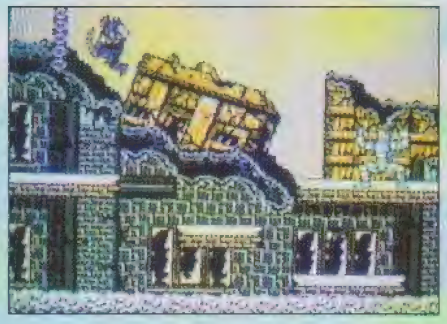
Philadelphia - Nova York

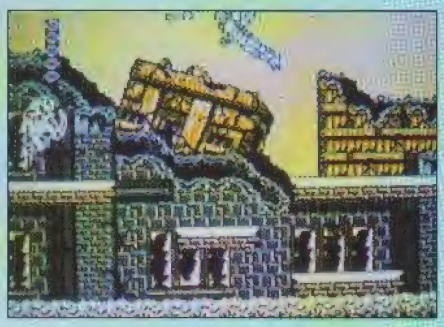
Utilize o escudo caso você caia nos espinhos.
Outra emboscada o espera. Prefira enfrentá-los com o arqueiro.

POWERDICA

Na segunda coluna depois da emboscada, existe um franco atirador. O melhor jeito de matá-lo é ir com o Capitão América e amassá-lo com o escudo.

2º Chefe de Fase





Vá com o arqueiro. Pule e atire, ficando sempre no canto esquerdo da tela na plataforma.

Ufa!
Se você conseguiu chegar até aqui, parabéns. Aguarde em breve a continuação com a segunda parte do jogo, na próxima edição.

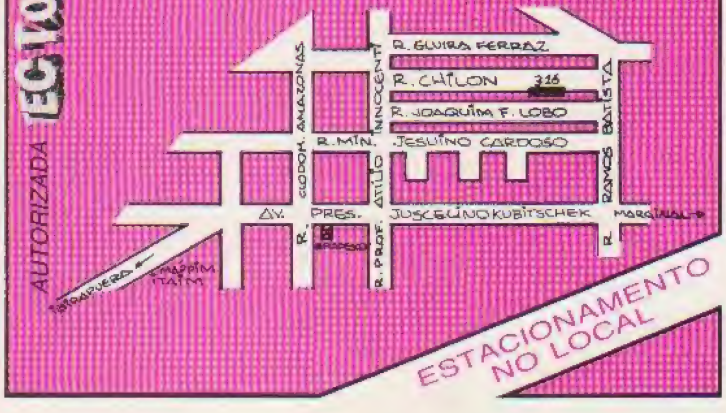
FIQUEM LIGADOS!!
Vem aí mais uma superpromoção daGAMEPOWER com prêmios que não acabam mais...

NO ITAIM BIBI

- Assistência técnica especializada, em videogames e acessórios nacionais e importados
- Qualquer que seja seu problema com videogame temos a solução
- Transcodificações na hora

HARTEC
RUA CHILON Nº 316 - CONJ. 01
V.OLÍMPIA - CEP: 04552 - S.Paulo - S.P.
Tel.: (011) 829-5734

AUTORIZADA DYNACOM
AUTORIZADA ECTOY



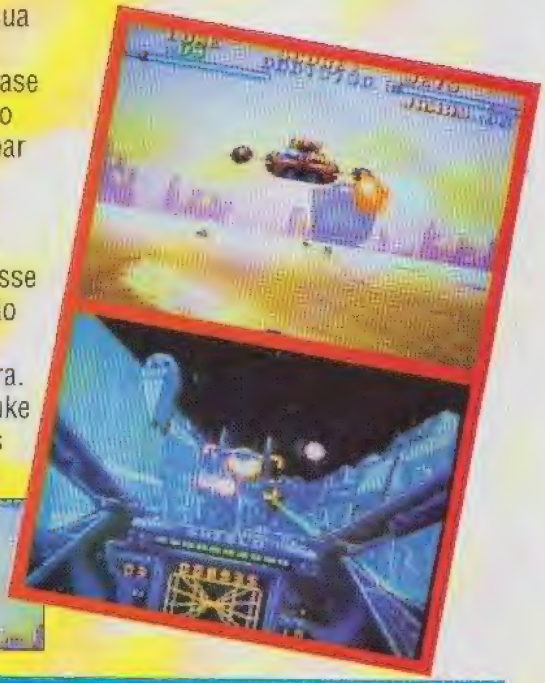
ÚLTIMA HORA

STAR WARS

A Lucas Arts Games lança uma versão espetacular do filme "Guerra nas Estrelas" para SNES e prova que entrou no mercado de videogames para valer

Você se lembra do lançamento de um dos filmes de maior bilheteria da história do cinema: Star Wars. Naquele tempo, a petizada alucinou com as aventuras de Luke Skywalker, o guerreiro Jedi, que atendendo ao chamado da linda princesa Lea, se envolve numa aventura intergaláctica de proporções míticas. Agora, a Lucas Arts Games lança para o SNES o cart Super Star Wars, um verdadeiro espelho do filme original para o videogame. Este jogo é como um filme! Super Star Wars faz uso abundante das capacidades do já famoso Mode 7. Para quem ainda nunca ouviu falar, o Mode 7 é um dos mais completos efeitos de escala e rotação de tela. São efeitos especiais que o deixarão definitivamente tonto!

O jogo é impecável. Luke pode usar uma incrível variedade de movimentos, tais como: saltos, viradas bruscas e várias formas de ataque. Você pode usar o detonador para se livrar de situações difíceis e, logicamente, usar sua espada laser! O jogo é tão sofisticado que não esqueceram nem aquele barulho característico que a espada laser faz ao cortar o ar. Luke encontrará muitas estranhas criaturas em sua missão de salvar a Galáxia do maligno Império. Os chefes de fase são dificílimos do início ao fim, o que reduz suas chances de acabar o jogo logo. Menos mal. Quem pegar este cartucho vai querer jogá-lo durante um bom tempo. O aspecto mais emocionante desse cart é sem dúvida a dinâmica.São dez fases, cada uma completamente diferente da outra. Na primeira fase, nosso herói Luke terá de enfrentar monstros, aves



Valente mesmo esse tal de Luke. Matou a cobra e mostrou que é bom de espada! A Lucas Arts resolveu entrar chutando o balde e lança o jogo mais badalado entre todos os lançamentos recentes. Não pára um minuto, chega a dar dor de cabeça. Eu, fissurada que sou em velocidade, quase tive chilique, comecei a rir e chorar ao mesmo tempo de tanta emoção. Foi quase o mesmo choque que tive quando assisti ao filme. Só que agora eu é que comando o destino do herói.

Marjorie Bros

O jogo é 10! Só nunca fui muito com a cara desse tal Luke Sky... Parece um bibelô com aquele cabelinho príncipe valente. O resto é poder, e poder é poder dar porrada. Isso não falta, tem até de sobra. Golpes de espadas, tiros de tudo quanto é tipo, enfim, uma chacina interestelar. O gráfico é quase perfeito. Tem cart de 16 Mega que não chega nem no pé. As fases não repetem, são totalmente diferentes uma das outras. Parabéns, "Seu Lucas".

Baby Betinho

Quem conseguir avançar no jogo, poderá jogar com Luke, Chewbacca ou Han Solo!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Star Wars
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	10
Fabricante:	Lucas Arts
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	BB	MB
Gráfico:	10	9
Som:	10	9
Diversão:		10
Desafio:	8	8

mutantes e escorpiões gigantes, em pleno deserto. Não esquece de pegar os coraçãozinhos: eles repõe a sua energia. Na segunda fase um carro estelar dispara em alta velocidade em direção á base inimiga. Na terceira, trava duelos sangrentos para conseguir adentrar a nave. E assim adiante, as fases do jogo repetem as mesmas sequências das cenas do filme: a batalha com os Banthas , Han Solo e Chewbacca e suas brigas na cantina, lutar com os robôs que protegem o Hangar, até chegar na última fase: bombardear o ponto estratégico e detonar a Estrela da Morte. "May the force be with you" e boa sorte!

CLASSIFICADOS

VENDO

■ Nintendo americano, destravado e transcodificado, com pistola, dois controles, um controle NES Max e dezessete cartuchos com o selo de qualidade Nintendo, também acessórios para micros MSX. Miguel, R. Tingui, 273, São Paulo, SP - CEP 05620 - fone: (011) 842-2217.

■ Super Nintendo, lacrado (na caixa), com uma fita Super Mário World por 300 dólares. Tratar com Fernando pelo telefone:(011) 579-2341.

■ Um Nintendo americano, com oito fitas: Super Mario Bros/ Duck Hunt, Yo Noid, Battletoads, Dr. Mario, Top Gun, Turtles I, The Little Mermaid, Super Mario III e 1 pistola. Também um Game Boy, com Light Boy e 3 fitas: Baseball, Tetris e Ducktales e um transcorder para o Nintendo. Tudo por 1.560.000,00 cruzeiros. Tratar com Fernanda, Tel: (011) 62-6897

■ Um Nintendo japonês mais um cartucho de 42 jogos. Em ótimo estado. Falar com Gustavo pelo fone: (0192) 39-5030.

■ Nintendo, novo, na caixa, com garantia. Na memória um Game Genie. Acompanham 2 joysticks turbo com saída para fone e volume, e o manual do console com os códigos para o Game Genie (códigos para quase todos os jogos). 120 dólares. Tratar com Adriano, Rua das Canjeranas, 290, São Paulo - SP. Tel: (011) 276-2885.

■ Super Charger com muitas fitas, entre elas de : Top Game, Super Charger, Nintendo Americano e Phantom System. Tratar com Paulo ou Luiz, Rua Gaivota, 1902, apto. 132 A - São Paulo - SP - CEP - 04522. Tel: (011) 533-9111.

VENDO OU TROCO

■ Videogame Atari 2600 mais 3 cartuchos, sendo 2 de quatro jogos, ou troco por Nintendo. Tratar om Fábio Muller Bertô, Rua Dois, nº 211, Marmeleiro - PR - CEP 85615-000 Cx. Postal 32, tel: (0465) 25-1457.

COMPRO

■ Os cartuchos: He-Man, Sexta-Feira 13, Venture, Frostbite, Keystone Capers, Air Raiders, Frankstein, Montezumas Revenge e o cartucho de 32 jogos, todos do Atari. Cleber César Ribeiro, Av. Prof. João Batista Conti, 1804, apto. 33-A, CEP 08250 - Itaquera - SP.

TROCO

■ Meu Mega Drive, com os cartuchos: Sonic, Fantasia, Quack Shot, GhostBusters, Shapes and Columns, Shadow Dancer e Altered Beast, por um Super Nes, com Super Mário World (que já vem com ele) e Street Fighter II ou Turtles IV. OBS: Meu Mega Drive tem 6 meses e está em ótimo estado, na caixa a e as fitas a maioria estão na caixa. Milton Maltez Leone Neto, rua da Mangueira, Av. Campos Rocha, travessa Leal Ferreira, nº 2, 2º andar - Salvador - BA - CEP 40040-400.

CLUBES

■ Estamos fundando um clube com o nome de Laser Games, nós oferecemos sorteio de jogos (fitas), de dois em dois meses. Também vendemos para todo o Brasil jogos de PC via Sedex, basta primeiramente você mandar uma carta pedindo a listagem com os preços dos jogos. David Souto de Moraes, Cx. Postal 221, Boa Vista, Recife-PE - CEP-50050.

■ Nintendo Power Game Club - estamos fundando um clube que irá fornecer dicas de Nintendo e de Super Nintendo, entre outros. Para se associar ou receber maiores informações basta enviar uma carta para o endereço abaixo : Rua Antônio Dias, 726, nº 101, Centro - Juiz de Fora - MG - CEP 36010-370 - Cristiano Chaves de Oliveira.

LOCAÇÃO E VENDAS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

TOKI GAMES Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

HOLLYWOOD GAMES

Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo

ATENÇÃO!
10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista

Av. João Pessoa, 497 - Camilopolis - Santo André - SP - Tel.: 447 5680

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA

- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

TECNOFAX
AUTORIZADA DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 01207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471

AUTORIZADAS:
Belém/PA - Allitec Inf.
Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 - Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742
Natal/RN - Digitec
Rua Otavio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935 ou 231.9258

CLASSIFICADOS GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER NINTENDO
NEO GEO SUPER NES

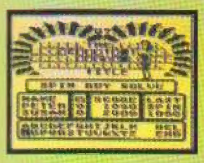
LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775

Av. São Sebastião, 600 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24130 - R. José Clemente, 71 - Centro - RJ - Tel.: (021) 722.5775

G.BOY LANÇAMENTO

WHEEL OF FORTUNE

A GameTek começa na frente e lança o show mais assistido da América, Roda da Fortuna. Um jogo de grande sucesso, famoso no país inteiro. Com muita ação e diversão, o jogo consiste em girar a roleta e adivinhar uma letra da frase. Se você acertar, incorpora os pontos ao seu marcador. Os gráficos são bem autênticos, o som é estéreo, e o desafio é sempre presente. Com Roda da Fortuna, você não vai precisar perder seu tempo assistindo TV no domingo para se divertir.



FICHA TÉCNICA	
Nome:	Wheel of Fortune
Console:	Game Boy
Modalidade:	Quebra -Cabeça
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Game Tek
Capacidade:	1 MEGA

G.BOY LANÇAMENTO

Bugs Bunny 2

Pernalonga está de volta, agora para Game Boy, em Bugs Bunny Crazy Castle II. Desta vez, você terá que resgatar a Bunny (Coelhinha) e escapar da ferrenha perseguição de três personagens da Warner Bros: Patolino, Demônio da Tasmânia e Willie Coyote, que poderão estar a espreita em qualquer corredor de um castelo maluco. Muitas armadilhas invisíveis e catapultas estão espalhadas pelo castelo: vá de leve, portanto. Há também vários pontos, cenouras e itens incríveis para colher, além de chaves para abrir portas secretas. Um jogão!

FICHA TÉCNICA	
Nome:	B. Bunny II
Console:	GameBoy
Modalidade:	labirinto
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	28
Fabricante:	Nitendo
Capacidade:	1 MEGA

G.BOY LANÇAMENTO

Final Fantasy

Há muito tempo atrás, os deuses ancestrais possuiam uma poderosa força chamada Magi. Eles a dividiram em 77 partes e as dispersaram por nove mundos diferentes. Você possui um dos pedaços e terá que procurar por cada um dos mundos as partes restantes, além de encontrar seu pai, desparecido há muito tempo. Tenha sempre muito cuidado. A missão é perigosíssima, com várias surpresas pelo caminho! Se você fizer a escolha certa, poderá conquistar cada mundo e recuperar todos os pedaços de Magi. Boa sorte!

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Final Fantasy
Console:	Game Boy
Modalidade:	RPG
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Square
Capacidade:	2 MEGA

NOVA CULTURAL

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 4 - Outubro de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes,
Editoração: Celson Scotton, Carla de Franco
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga, Simone Leandro
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Editora Nova Cultural, Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 881-8266
Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados
Para obter números atrasados, procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

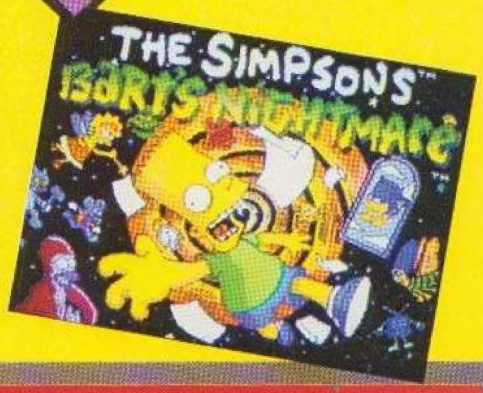
Fotolitos: REPRO
IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

OS 10 MAIS

Os cartuchos de Nintendo mais alugados em São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GamePower

SNES

Street Fighter II
Bart's Nightmare
Turtles IV
Robocop III
Prince of Persia



NES

Hook
Turtles III
Darkwing Duck
Capitão América
Flintstones

RECORDES AMERICANOS

NES		SNES	
Adventure Island	272.040	Act Raiser	99.990
Double Dragon II	9.999.990	Final Fight	784.840
Godzilla	11.111.310	Pit Fighter	1.777.510
Paperboy	191.300	S. Adventure Island	116.800
Rampage	42.999.963	Super Mario World	9.999.990
Road Blasters	999.999	Super R-Type	9.999.900
Super Mario III	9.999.990	Super Smash TV	47.778.925

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames

jotaesse

Com todos os SUPERPODERES

Mais, mais, muito mais prá você curtir.
GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE. Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus cartuchos e os seus poderes, tornando-se um SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em qualquer fase.
GENIECOM é o mais completo de todos.

- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância, sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

Você agora é INVENCÍVEL

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!

GENIECOM **tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade**

*Marca registrada de terceiros

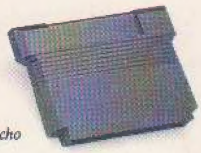
TEM ARMA PRA CACETE

Turbo Flash Gun

Turbo Jet Control

Console Radical
Dual Connector

Digital Stereo Earphone



Supercartucho

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.